Wandert auf dem John Muir Trail durch die Sierra Nevada Kaliforniens. Dort gibt es einiges zu sehen – neben mächtigen Gipfeln und grünen Wiesen erwarten euch wunderschöne Wasserfälle und Bergseen. Besteigt den berühmten Half Dome im Yosemite-Nationalpark und den majestätischen Mount Whitney im Sequoia-Nationalpark. Seht euch das Evolution Valley und die Hochebene der Tuolumne Meadows an. Macht eine Pause am Ediza Lake und lasst eure Füße ins kühle Wasser des Kings River baumeln. Oder legt euch in den Schatten eines Riesenmammutbaums, fangt eine Goldforelle (und lasst sie wieder frei), hört euch das Zwitschern der Amseln an und seht den Murmeltieren beim Herumtollen zu. Und wer weiß – vielleicht findet ihr sogar die seltene Schneeblume.
Viel Spaß beim Wandern!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 56 Highlightkarten
- 60 Naturkarten
- 80 Erlebniskarten
- 16 Abzeichen
- 24 Wettermarker
- 12 Erschöpfungsmarker
- 72 Ressourcenmarker
  - 24× Wasser
  - 20× Erde
  - 16× Wind
  - 12× Feuer
- 56 Proviantmarker
  - 16× Nahrung
  - 16× Flasche
  - 12× Schlaf
  - 12× Ausdauer
- 4 Medaillen
- 16 JMT-Marker
- 4 Wanderführer
  (mit je 10 Karten und 1 Metallring)
- 4 Spielhilfen
- 4 Wanderpakete, jeweils mit:
  - 1× Tableau
  - 1× Spielfigur
  - 1× Zeltmarker
  - 1× Punktemarker
  - 5× Aktionsplättchen
  - 4× Highlight-Bonusmarker
  - 12× Ausrüstungsteile

SPIELAUFBAU

1 Legt den **Spielplan** zwischen euch.

2 Legt die 4 **Medaillen** wie abgebildet an die entsprechenden Stellen.

3 Legt alle **Ressourcen-marker** an ihre entsprechenden Stellen.

11 Nimm **1 Tableau** und dein Spielmaterial der entsprechenden Farbe: **1 Spielfigur**, **1 Zelt**, **1 Punktemarker**, **12 Ausrüstungsteile** (je 1 jeder Art) und **5 Aktionsplättchen**.

a Stelle deine **Spielfigur** auf das Feld „HAPPY ISLES“ oben an den Anfang des Trails und lege deinen **Punktemarker** auf das Feld „0“ der Punkteleiste. Dein **Zelt** stellst du neben dein Tableau.

4 Mischt die 16 **Abzeichen** verdeckt. Legt 1 davon offen auf das obere Feld *(mit dem ×2-Symbol)*. Das ist das **Goldene Abzeichen**. Legt anschließend jeweils einen Stapel aus 5 verdeckten Abzeichen auf die drei anderen dafür vorgesehenen Felder. Deckt dann bei jedem Stapel das oberste Abzeichen auf.

5 Legt alle **Proviantmarker** und die **Erschöpfungsmarker** neben den Spielplan zur **High Sierra Lodge**.

6 Mischt die 80 **Erlebniskarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf den dunkleren Bereich neben dem **Bergsteigen**-Aktionsfeld.

7 Mischt die 60 **Naturkarten** und legt sie als verdeckten Stapel wie abgebildet neben den Spielplan. Zieht dann die obersten 5 Karten vom Stapel und legt sie von links nach rechts offen auf die Felder der Naturkarten-Auslage.

8 Legt die **Wettermarker** verdeckt neben den Spielplan und mischt sie.

9 Bildet je 1 verdeckten Stapel aus grünen, blauen und orangen **Highlightkarten** und mischt die Stapel einzeln. Legt sie anschließend neben den Spielplan und deckt die obersten 3 Karten des grünen Stapels als offene Auslage auf.

10 Es gibt **JMT-Marker** mit hellgrüner und dunkelgrüner Rückseite. Mischt sie verdeckt und zieht je 3 von jeder Art. Legt die hellgrünen Marker offen auf die Felder von Etappe 5–7 und die dunkelgrünen Marker offen auf die Felder von Etappe 8–10. Die restlichen JMT-Marker legt ihr zurück in die Schachtel.

b Lege 3 **Aktionsplättchen** offen auf das vorgesehene Feld oben links auf deinem Tableau. Die beiden übrigen Aktionsplättchen legst du verdeckt neben dein Tableau.

c Nimm dir Folgendes: **Ressourcen**: 2× Wasser, 2× Erde, 1× Wind, 1× Feuer. **Proviant**: 3× Nahrung, 2× Flasche, 1× Schlaf, 1× Ausdauer. Lege alles an die entsprechenden Stellen auf deinem Tableau.

d Lege deine 12 **Ausrüstungsteile** offen neben dein Tableau. Ihre Anordnung spielt keine Rolle.

e Lege deine **Highlight-Bonusmarker** neben dein Tableau.

f Nimm dir einen **Wanderführer** mit 10 Karten und lege ihn neben dein Tableau – ob offen oder verdeckt ist dir überlassen. *Vor dem ersten Spiel: Befestigt die 10 Karten jedes Wanderführers **in Reihenfolge** (1–10) am Metallring. Ihr erkennt die Karten der unterschiedlichen Wanderführer an der Farbe des Kartensymbols auf ihrer Rückseite.*

g Ziehe 3 **Erlebniskarten** vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Halte sie immer verdeckt vor den anderen.

ÜBERBLICK

Sierra Nevada – Wandern auf dem John Muir Trail, verläuft über 12 Runden, die jeweils einem Tag entsprechen. Auf eurer eigenen Wandertour gibt es jeden Tag etwas zu erleben und ihr entscheidet, welche Highlights ihr euch auf dem Trail anschauen möchtet. Achtet dabei gut auf eure Ressourcen und euer Proviant, entdeckt die Natur in der Umgebung und plant das wechselhafte Wetter mit ein. So bewegt ihr euch von Etappe zu Etappe weiter und nutzt die Ausrüstung in eurem Rucksack zu eurem Vorteil.

Auf eurer Wanderung könnt ihr auf ganz verschiedene Weise Punkte erhalten und so mit eurem Punktemarker auf der Punkteleiste vorrücken. Sammelt Sets aus **Naturkarten**, sichert euch Punkte durch **Highlightkarten** und beschafft euch wichtige **Ausrüstungsteile** für wertvolle Boni. Am Ende des Spiels erhaltet ihr außerdem Punkte für eure **Medaillen** und **Abzeichen**.

Achtet aber auch unbedingt darauf, auf dem Trail voranzukommen. Wer es am Ende von Tag 12 nicht auf den Gipfel von Mount Whitney geschafft hat, kann nicht gewinnen!

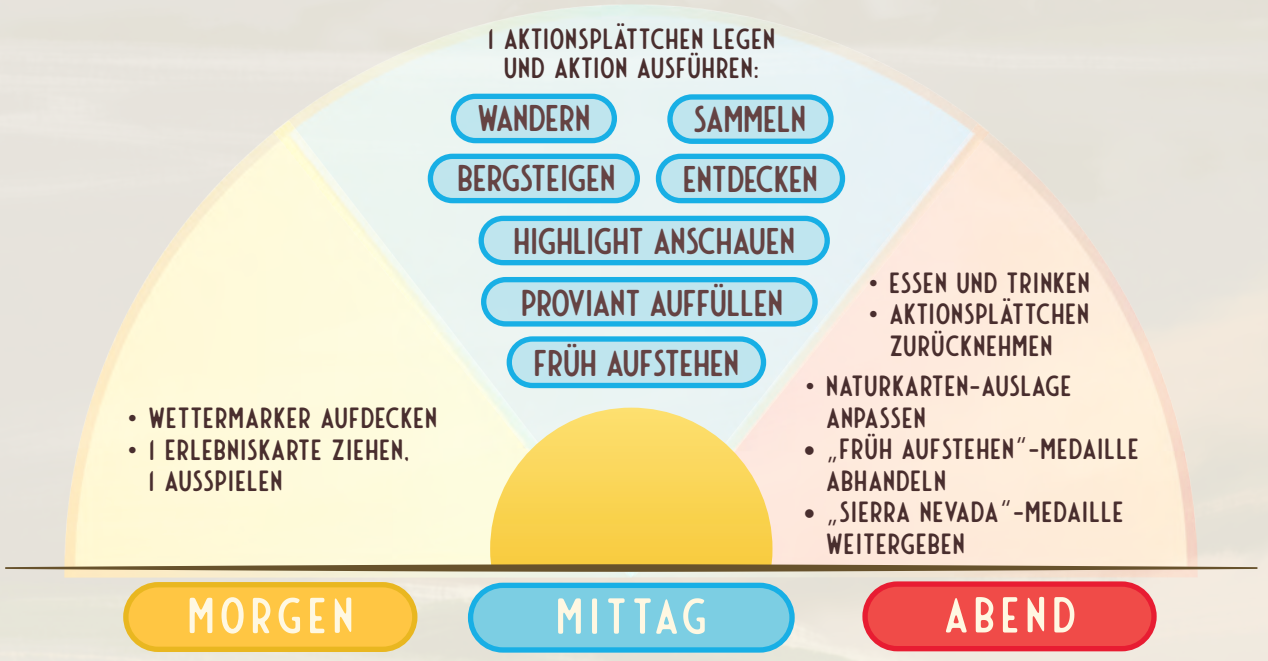
DAS ZIEL EURER REISE

Das Spiel endet für euch alle nach Tag 12 der Wanderung. Danach führt ihr die Endwertung durch und zählt eure Punkte in den verschiedenen Kategorien zusammen. Wer von euch die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und hat die schönste und aufregendste Wanderung erlebt.

SPIELABLAUF

Jeder Tag besteht aus 3 Phasen, die ihr nacheinander durchführt: Morgen, Mittag, Abend.

In der Morgen- und Mittagphase seid ihr im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Die Schritte der Abendphase führt ihr in Reihenfolge aber gleichzeitig aus.



WER BEGINNT DIE REISE?

Wer von euch zuletzt auf einer Wanderung war, nimmt sich die **„Sierra Nevada"-Medaille** und beginnt somit die erste Runde.

MORGEN

1. WETTERMARKER AUFDECKEN

Jeder Tag eurer Wanderung beginnt damit, dass ihr 1 der verdeckten **Wettermarker** aufdeckt. Legt ihn offen auf das nächste freie **Wetterfeld** auf dem Spielplan, das eurem aktuellen Tag entspricht.

Wettermarker zeigen euch an, in welcher Runde ihr euch gerade befindet. Das Spiel endet für euch alle am Ende von Tag 12 auf Mount Whitney.

Wettermarker geben auch an, welches Wetter am aktuellen Tag herrscht. Das kann Auswirkungen darauf haben, wie ihr auf dem Trail vorankommt. Meistens ist es sonnig, heiter bis wolkig oder bewölkt, dann könnt ihr ungehindert weiterwandern. An manchen Tagen gibt es aber auch Regen, Hitze, Gewitter, Sturm oder Schnee. Auf diesen Wettermarkern ist eine Ressource abgebildet, die ihr bei der Aktion „Wandern" zusätzlich abgeben müsst.

2. 1 ERLEBNISKARTE ZIEHEN, 1 AUSSPIELEN

Nachdem ihr das Wetter bestimmt habt, zieht ihr in Zugreihenfolge alle jeweils 1 Erlebniskarte vom Stapel *(auch an Tag 1)* und spielt 1 Erlebniskarte von eurer Hand aus.

Legt alle gespielten Erlebniskarten auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Mischt diesen, falls der Erlebniskarten-Stapel einmal leer sein sollte.

Die Erlebniskarten stehen für deine Abenteuer und Begegnungen auf deiner Wanderung auf dem Trail. Du darfst höchstens 3 Erlebniskarten auf der Hand haben, kannst dieses Handlimit aber im Laufe der Wanderung auf 4 Karten erhöhen.

Es gibt grüne und rote Erlebniskarten. Spielst du am Morgen oder im Zuge einer Aktion eine Erlebniskarte aus, darf dies immer eine **grüne Erlebniskarte** sein. Du erhältst sofort die Belohnung, die als Symbol rechts abgebildet ist. Du kannst Ressourcen, Proviant oder Punkte erhalten und manchmal auch Erschöpfung entfernen.

Auf den meisten Erlebniskarten ist links ein Ausrüstungsteil abgebildet. Bei grünen Erlebniskarten darfst du dieses Ausrüstungsteil entweder in deinen Rucksack packen (falls es noch nicht darin ist) oder nutzen (falls es bereits in deinem Rucksack ist), um in diesem Fall dein Zelt auf der Höhenprofil-Leiste vorzurücken *(mehr dazu auf S. 11)*.

Die **roten Erlebniskarten** bereiten dir leider Probleme. Du darfst eine solche Karte NUR spielen, falls du das links unter dem Bild abgebildete Ausrüstungsteil bereits in deinem Rucksack hast – das ist die Voraussetzung. Auch bei roten Erlebniskarten erhältst du die auf der Karte abgebildete Belohnung und darfst das Ausrüstungsteil nutzen.

Hinweis: *Falls ihr noch unsicher seid, behandelt die roten Erlebniskarten in euren ersten Partien gerne einfach wie grüne Erlebniskarten.*

Grüne und rote Erlebniskarten:

AUSNAHMEN:

MORGENPHASE: DU DARFST BEIM AUSSPIELEN VON ERLEBNISKARTEN STATTDESSEN EINE BELIEBIGE GRÜNE ERLEBNISKARTE ODER ROTE ERLEBNISKARTE SPIELEN, UM 1 WASSER ZU ERHALTEN. DU MUSST DIE AUSRÜSTUNGS-VORAUSSETZUNG AUF DER ROTEN ERLEBNISKARTE DAZU NICHT ERFÜLLEN. DIE BELOHNUNG AUF DER KARTE ERHÄLTST DU NICHT UND KANNST AUCH DAS ABGEBILDETE AUSRÜSTUNGSTEIL NICHT IN DEN RUCKSACK PACKEN ODER NUTZEN.

AKTION „BERGSTEIGEN": DU DARFST EINE ROTE ERLEBNISKARTE SPIELEN, UM DIE DARAUF ABGEBILDETE BELOHNUNG ZU ERHALTEN (SIEHE S. 12). AUCH WENN DU DIE AUSRÜSTUNGS-VORAUSSETZUNG AUF DER KARTE NICHT ERFÜLLEN KANNST.

MITTAG

AKTIONSPLÄTTCHEN

Aktionsplättchen legst du auf Aktionsfelder und zeigst damit, was du am aktuellen Tag auf und abseits des Trails unternimmst. Zu Beginn deiner Wanderung hast du bereits 3 Aktionsplättchen auf deinem Tableau – du darfst immer nur diese Aktionsplättchen auf Aktionsfelder legen. Bist du am Zug (ihr beginnt immer bei der Person mit der „Sierra Nevada"-Medaille), legst du 1 deiner Aktionsplättchen auf ein Aktionsfeld auf dem Spielplan und führst die entsprechende Aktion komplett aus. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis ihr alle eure Aktionsplättchen gelegt habt. Damit endet die Mittagphase und ihr fahrt mit der Abendphase fort.

MEHR AKTIONSPLÄTTCHEN

Lässt du dein **Zelt** auf der Höhenprofil-Leiste vorrücken, hast du die Möglichkeit, weitere Aktionsplättchen zu erhalten. Das 4. Aktionsplättchen erhältst du auf Feld 6 der Höhenprofil-Leiste, das 5. auf Feld 12. Neu erhaltene Aktionsplättchen legst du offen auf dein Tableau und darfst sie noch am gleichen Tag nutzen.

Mehr dazu, wie du dein Zelt auf der Höhenprofil-Leiste vorrücken lässt, erfährst du auf S. 12.

DEIN TABLEAU

Du darfst höchstens 12 beliebige Ressourcen haben.
Die kleinen Quadrate unter den Proviantfeldern geben an, wie viele Marker du von dieser Art auf deinem Tableau höchstens haben darfst.
Ziehe 2 Erlebniskarten. Spiele danach 1 Erlebniskarte von deiner Hand aus. Du hast ab sofort 1 Karte mehr auf der Hand (dein Handlimit ist 4).
HANDLIMIT 4
Ziehe die oberste Naturkarte vom Stapel und behalte sie. Erhalte alle Belohnungen darauf. Ausrüstung darauf darfst du in den Rucksack packen oder nutzen. Du musst dazu keine Voraussetzungen erfüllen.
Packe 1 Ausrüstungsteil in deinen Rucksack oder nutze 1 beliebiges Ausrüstungsteil in deinem Rucksack, um dein Zelt auf der Höhenprofil-Leiste 1 Feld vorzurücken (oder es auf das erste Feld zu setzen, falls es noch nicht auf der Leiste ist).
Nimm 2 beliebige verschiedene Ressourcen.
Alle 4 Highlight-Bonusmarker auf dem Tableau:
Als Erstes: 9 Punkte
Als Zweites: 5 Punkte
Als Drittes: 3 Punkte
Ausrüstungsteile packst du Reihe für Reihe von unten nach oben und links nach rechts (1–12) in deinen Rucksack. Ausrüstungsteile in deinem Rucksack bleiben bis zum Ende des Spiels darin.
Alle 12 Ausrüstungsteile im Rucksack:
Als Erstes: 5 Punkte
Als Zweites: 3 Punkte
Als Drittes: 1 Punkt
Erhalte 2 beliebige Proviantmarker. Erhältst du diese Belohnung zuerst, nimm dir die Windrosen-Medaille.
Erhalte 1 beliebigen Proviantmarker.
Erhalte 1 beliebige Ressource.

AKTIONEN

1. WANDERN

Bei diesem Spiel geht es natürlich ums **Wandern**! Du folgst dabei dem John Muir Trail (auch: JMT) in **10 Etappen**. Sie sind durch rechteckige Felder auf dem Spielplan dargestellt. Hast du die Etappen nacheinander (1–10) abgeschlossen, erreichst du den Gipfel des Mount Whitney.

Du hast **12 Tage** Zeit, um die 10 Etappen abzuschließen und Mount Whitney zu erreichen.

Wichtig: Du kannst immer **nur 1 Etappe pro Tag** abschließen. Da du das Spiel nicht gewinnen kannst, falls du Mount Whitney nicht erreichst, darfst du dir auf deiner Reise nur an 2 Tagen erlauben, die Aktion „Wandern" auszulassen.

Auf der letzten Karte in deinem Wanderführer (Etappe 10) ist ein Aktionsplättchen mit einem roten Pfeil abgebildet. Dieses zusätzliche Plättchen benötigst du, um den schwierigen Aufstieg zum Gipfel von Mount Whitney zu schaffen. Lege es bei der Aktion „Wandern" von deinem Tableau mit auf das Aktionsfeld.

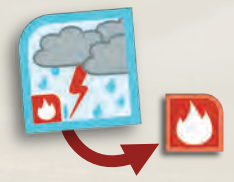
WANDERFÜHRER

Beim Spielaufbau hast du dir einen **Wanderführer** für deine Reise genommen. Jeder Wanderführer enthält auf den Karten die gleichen Voraussetzungen, aber ihre Reihenfolge ist verschieden.

Lege zum Ausführen der Aktion „Wandern" eines deiner **Aktionsplättchen** auf dem Spielplan auf das Aktionsfeld deiner Farbe neben dem Trail. Die letzte Etappe (10) deiner Wanderung hat es noch mal richtig in sich. Dort musst du sogar 2 Aktionsplättchen legen.

Zahle anschließend die für die Aktion benötigten Ressourcen und Proviantmarker.

Hinweis: *Immer wenn du Ressourcen oder Proviantmarker zahlst, lege sie zurück in ihre Bereiche auf dem Spielplan.*



Was du zum Zahlen benötigst, ist auf der aktuellen Karte deines Wanderführers, auf dem aktuellen Wettermarker und auf dem JMT-Marker der Etappe angegeben.

Rücke deine Spielfigur dann in das Feld der nächsten Etappe vor.

ETAPPEN, JMT-MARKER UND WETTER

Beim Wandern auf dem Trail zahlst du die benötigten Ressourcen und Proviantmarker, die bei der entsprechenden **Etappe in deinem Wanderführer** angegeben sind. Du darfst deinen Wanderführer jederzeit durchblättern, um die kommenden Etappen zu planen.

Auch die Voraussetzungen der **JMT-Marker**, die ihr zu den Etappen 5–10 gelegt habt, musst du erfüllen. Zahle dazu entweder den abgebildeten Proviantmarker oder habe das abgebildete Ausrüstungsteil in deinem Rucksack *(es bleibt dort)*. Ausrüstungsteile, die du in deinen Rucksack gepackt hast, bleiben bis zum Ende des Spiels darin.

Prüfe anschließend, ob für das **aktuelle Wetter** bestimmte Ressourcen erforderlich sind, und zahle diese.

An jedem Tag kann es 1–4 verschiedene Voraussetzungen geben, die du bei der Aktion „Wandern" zahlen oder beachten musst. Lege alle gezahlten Ressourcen und Proviantmarker in ihre entsprechenden Bereiche auf dem Spielplan zurück.

Erschöpfungsmarker: Kannst du die Voraussetzungen für das Abschließen der nächsten Etappe nicht erfüllen, darfst du sie trotzdem abschließen. Für JEDE Voraussetzung, die du nicht erfüllst, erhältst du 1 **Erschöpfung**.
Erschöpfungsmarker zeigen auf der Vorderseite 1 Erschöpfung und auf der Rückseite 3 Erschöpfung. Wende sie entsprechend, um deine Erschöpfung anzupassen.

Aufgepasst: Je mehr Erschöpfung du sammelst, desto mehr Punkte werden dir bei der Endwertung abgezogen *(siehe Tabelle auf S. 14)*.

Erreichst du den Gipfel von Mount Whitney als Erstes, stelle deine Spielfigur auf das 5-Feld daneben und rücke deinen Punktemarker entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vor. Wer als Zweites ankommt, erhält 3, und wer als Drittes ankommt 1.

Hinweis zu Punkten:
erhaltet ihr immer sofort auf der Punkteleiste. *erhaltet ihr am Ende des Spiels auf der Punkteleiste.*

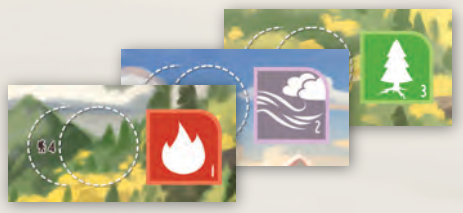
NICHT VERGESSEN: DU KANNST NUR GEWINNEN, FALLS DU ETAPPE 10 ABSCHLIESST UND DAMIT DEN GIPFEL VON MOUNT WHITNEY ERREICHST. IST DIR DAS AM ENDE VON TAG 12 NICHT GELUNGEN, HAST DU AM ENDE DES SPIELS KEINE PUNKTE.

2. SAMMELN

RESSOURCEN

Du benötigst die 4 Ressourcen **Wasser, Erde, Wind** und **Feuer**, um Naturkarten und Highlightkarten zu erhalten und auf dem Trail voranzukommen. Lege zum Sammeln 1 deiner Aktionsplättchen auf das Aktionsfeld bei der entsprechenden Ressource auf dem Spielplan. Nimm dir anschließend so viele Ressourcen wie dort beim Ressourcensymbol angegeben (4 Wasser, 3 Erde, 2 Wind, 1 Feuer) und lege sie auf dein Tableau. Würdest du dabei dein Ressourcenlimit von 12 überschreiten, nimm nur so viele Ressourcen wie möglich.
Du darfst keine Ressourcen von deinem Tableau entfernen, um Platz zu schaffen.

HINWEIS: SPIELT IHR ZU ZWEIT ODER ZU DRITT, KANN NUR 1 PERSON DAS SAMMELN-AKTIONSFELD BEI DER JEWEILIGEN RESSOURCE NUTZEN. SPIELT IHR ZU VIERT, KÖNNEN ES 2 PERSONEN NUTZEN.



3. ENTDECKEN

NATURKARTEN

Naturkarten zeigen Pflanzen und Tiere, denen du auf deiner Wanderung auf dem Trail begegnest. Auch Flüsse und Bäche sind darauf abgebildet. Es gibt Naturkarten in 5 Kategorien mit je 12 Karten: Tiere, Vögel, Bäume, Blumen, Flüsse

So kaufst du eine Naturkarte: Zahle die Ressourcen, die oberhalb des Feldes der gewählten Naturkarte abgebildet sind. Nimm dann die Karte und lege eines deiner Aktionsplättchen auf das nun sichtbare Aktionsfeld. Anschließend erhältst du die Belohnungen unten auf der Naturkarte. Außerdem darfst du das abgebildete Ausrüstungsteil in den Rucksack packen (falls du es noch nicht hast) oder es nutzen (falls du es schon im Rucksack hast), um mit deinem Zelt vorzurücken *(mehr dazu auf S. 11)*.

Karten der Kategorie „Flüsse“ funktionieren anders: Sie bringen dir immer -Punkte oder Proviant als Belohnung und du erhältst außerdem das Aktionsplättchen zurück, das du zum Entdecken dieser Karte eingesetzt hast. Lege es zurück auf dein Tableau – du darfst es in deinem nächsten Zug wieder nutzen.

Lege die Naturkarte, die du erhalten hast, anschließend verdeckt neben dein Tableau. Du darfst dir deine Naturkarten jederzeit ansehen.

So macht ihr eure Sets aus Naturkarten zu Punkten: Bei der Endwertung erhältst du Punkte dafür, wie viele verschiedene Naturkarten-Kategorien du gesammelt hast. Du darfst jede Naturkarte nur für 1 Set verwenden.

PUNKTE FÜR SETS AUS NATURKARTEN-KATEGORIEN:

5 VERSCHIEDENE	7
4 VERSCHIEDENE	4
3 VERSCHIEDENE	2
2 VERSCHIEDENE	1

4. HIGHLIGHT ANSCHAUEN

HIGHLIGHTKARTEN

Highlightkarten zeigen besondere Orte auf dem Trail. Es gibt 4 Arten: Gipfel & Pässe (grau), Wiesen & Täler (grün), Seen (blau) und Wasserfälle & Besonderheiten (orange).

Lege für die Aktion „Highlight anschauen“ 1 deiner Aktionsplättchen auf eines der verfügbaren Aktionsfelder auf dem Spielplan. Im Spiel zu zweit sind drei Aktionsfelder verfügbar, im Spiel zu dritt sind es vier und im Spiel zu viert sind es fünf.

Nimm dann die gewünschte Highlightkarte und zahle die als Voraussetzung angegebenen Ressourcen und Proviantmarker. Lege die Highlightkarte neben dein Tableau – ob offen oder verdeckt, ist dir überlassen. Fülle danach direkt die Auslage mit einer Highlightkarte vom entsprechenden Stapel auf.

Die Highlightkarten sind 3 Regionen des Trails zugeordnet. Welche Karten verfügbar sind, richtet sich danach, welche Etappe die am weitesten vorgerückte Spielfigur auf dem Spielplan erreicht hat. Du darfst Highlightkarten in der Auslage auch nehmen, falls deine Spielfigur den Etappenbereich der aktuellen Farbe noch nicht erreicht hat.

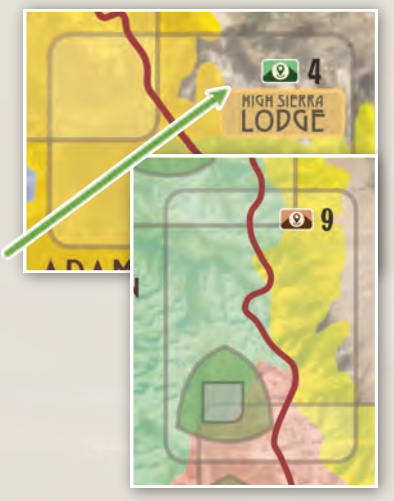
ETAPPEN:

1-4

5-8

9-10

Sobald die erste eurer Spielfiguren in das Feld von **Etappe 5** des Trails vorrückt, entfernt ihr alle noch ausliegenden grünen Highlightkarten. Zieht dann 3 Highlightkarten vom blauen Stapel und legt sie offen aus. Sobald die erste eurer Spielfiguren in das Feld von **Etappe 9** des Trails vorrückt, entfernt ihr alle noch ausliegenden blauen Highlightkarten. Zieht dann 3 Highlightkarten vom orangen Stapel und legt sie offen aus.



Auf jeder **Highlightkarte** ist unten rechts neben der Kategorie eine Belohnung in angegeben, die du sofort erhältst. Unten links auf der Karte ist ein Ausrüstungsteil abgebildet. Du packst es in den Rucksack (falls du es noch nicht hast) oder darfst es nutzen (falls du es bereits im Rucksack hast). Mehr zu deinem Rucksack erfährst du auf S. 11.

Wichtig: Ihr füllt die Auslage der Highlightkarten immer vom entsprechenden Stapel auf, sobald ihr eine Highlightkarte nehmt.

HIGHLIGHT-BONI

Du aktivierst die Highlight-Boni unten links auf deinem Tableau nur je 1× im Spiel, nachdem du **zum 1. Mal** eine Highlightkarte der entsprechenden Kategorie genommen *(und abgehandelt)* hast.

Führe die entsprechende Bonusaktion aus und lege den passenden Highlight-Bonusmarker auf das Feld, um anzuzeigen, dass du den Bonus bereits erhalten hast.

Ziehe 2 Erlebniskarten. Spiele danach 1 Erlebniskarte von deiner Hand aus. Du hast ab sofort 1 Karte mehr auf der Hand *(dein Handlimit ist 4)*.

Ziehe die oberste Naturkarte vom Stapel und behalte sie. Erhalte alle Belohnungen darauf. Ausrüstung darauf darfst du in den Rucksack packen oder nutzen. Du musst dazu keine Voraussetzungen erfüllen.

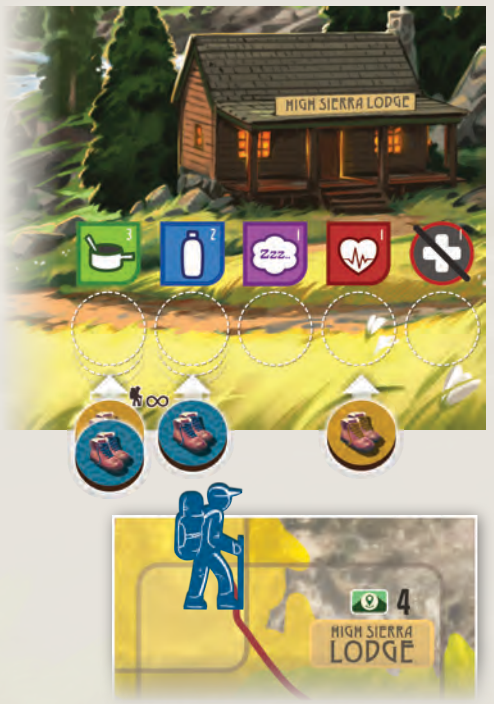
Packe 1 Ausrüstungsteil in deinen Rucksack oder nutze 1 beliebiges Ausrüstungsteil in deinem Rucksack, um dein Zelt auf der Höhenprofil-Leiste 1 Feld vorzurücken (oder es auf das erste Feld zu setzen, falls es noch nicht auf der Leiste ist).

Nimm 2 beliebige verschiedene Ressourcen.

Wer von euch zuerst alle 4 Boni auf dem eigenen Tableau erhalten hat, erhält 9. Wer es als Zweites schafft, erhält 5, wer es als Drittes schafft, 3.

5. PROVIANT AUFFÜLLEN

HIGH SIERRA LODGE



Bei deiner Wanderung auf dem Trail solltest du unbedingt darauf achten, von Zeit zu Zeit dein Proviant aufzufüllen. Die High Sierra Lodge versorgt dich mit Nahrungs-, Flaschen-, Schlaf- und Ausdauermarkern. Außerdem kannst du hier Erschöpfung loswerden.

Die High Sierra Lodge ist für dich erst erreichbar, sobald **deine Spielfigur** Etappe 4 auf dem Trail erreicht hat. Danach darfst du die High Sierra Lodge jederzeit nutzen, selbst wenn deine Spielfigur bereits weiter vorgerückt ist. Du darfst am Tag mehrere Aktionsfelder der High Sierra Lodge nutzen, aber nicht 2× das gleiche.

Lege 1 deiner Aktionsplättchen auf das Aktionsfeld unter dem entsprechenden Proviantmarker- oder Erschöpfungsmarker-Symbol. Nimm dann so viele Proviantmarker wie bei dem Symbol angegeben (3 Nahrung, 2 Flaschen, 1 Schlaf, 1 Ausdauer) und lege sie auf das entsprechende Feld auf deinem Tableau. Hast du das Erschöpfungsmarker-Feld gewählt, entferne 1 Erschöpfung von deinem Tableau.

Ihr dürft mehrere verschiedenfarbige Aktionsplättchen auf das Aktionsfeld für Nahrung und Flaschen legen. Auf die 3 anderen Aktionsfelder – für Proviant und das Entfernen von Erschöpfung – darf nur 1 Person ein Aktionsplättchen legen.

WEITERE MÖGLICHKEITEN, AN PROVIANT ZU KOMMEN: AUF EINIGEN ERLEBNISKARTEN UND NATURKARTEN (FLÜSSE) ERHÄLTST DU ALS BELOHNUNG EBENFALLS PROVIANT. HAST DU 6 AUSRÜSTUNGSTEILE IN DEINEN RUCKSACK GEPACKT, ERHÄLTST DU ALS BELOHNUNG 1 PROVIANTMARKER DEINER WAHL. BEI 9 AUSRÜSTUNGSTEILEN SIND ES 2 PROVIANTMARKER DEINER WAHL (MEHR DAZU AUF S. 11).

6. BERGSTEIGEN

Auf diesem Aktionsfeld darf an jedem Tag nur 1 Aktionsplättchen liegen.

Ziehe für die Aktion „Bergsteigen“ die 2 obersten Erlebniskarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Anschließend spielst du 2 beliebige rote und/oder grüne Erlebniskarten von deiner Hand aus und erhältst alle Belohnungen darauf. Das auf den Karten abgebildete Ausrüstungsteil kannst du jedoch **nicht** in den Rucksack packen oder nutzen, um auf der Höhenprofil-Leiste vorzurücken. **Wichtig:** Bei der Aktion „Bergsteigen“ ignorierst du die Voraussetzung auf roten Erlebniskarten.

7. FRÜH AUFSTEHEN

Nimm die „Früh aufstehen“-Medaille mitsamt dem Wasser darauf und lege eines deiner Aktionsplättchen auf das Aktionsfeld darunter. Das Wasser legst du an den entsprechenden Platz auf deinem Tableau, die Medaille legst du vor dich. Du tauschst sie später in der Abendphase gegen die „Sierra Nevada“-Medaille ein *(siehe S. 13)*.
Überzähliges Wasser, das du nicht mehr auf dein Tableau legen kannst, legst du zurück in den Vorrat.

RUCKSACK:

RUCKSACK PACKEN

Spielst du eine grüne Erlebniskarte aus oder erhältst eine Naturkarte (Flüsse ausgenommen) oder Highlightkarte, darfst du das darauf links abgebildete Ausrüstungsteil auf das nächste freie Feld in deinen Rucksack packen, falls es noch nicht im Rucksack ist. Beachte dabei die Reihenfolge 1–12. Zahle bei Highlightkarten zuerst, was als Voraussetzung auf der Karte angegeben ist. (Erhalte dann auch die Belohnungen auf der jeweiligen Karte.) Du packst die Ausrüstungsteile also – Reihe für Reihe – von unten nach oben und von links nach rechts in den Rucksack. Hast du eine Reihe in deinem Rucksack komplett mit Ausrüstungsteilen gefüllt, erhältst du sofort die Belohnung, die rechts davon abgebildet ist:

Felder 10–12: 5/3/1 Punkte, wer diese Reihe als Erstes/Zweites/Drittes füllt

Felder 7–9: 2 beliebige Proviantmarker und die Windrosen-Medaille

Felder 4–6: 1 beliebiger Proviantmarker

Felder 1–3: 1 beliebige Ressource

Windrosen-Medaille: Füllst du Felder 7–9 vor allen anderen Personen, nimmst du dir neben den 2 Proviantmarkern auch die Windrosen-Medaille und legst sie mit der Seite mit 2 vor dich. Du darfst die Medaille jederzeit (1× im Spiel) umdrehen, um 1 Aktion zu nutzen, die bereits von einem anderen Aktionsplättchen belegt ist (auch einem eigenen). Dann erhältst du allerdings nicht mehr die auf der Medaille angegebenen 2.

Wichtig: Die Aktion „Wandern“ darfst du auch mit der Windrosen-Medaille nur 1× pro Tag nutzen.

AUSRÜSTUNGSTEILE NUTZEN

Ausrüstungsteile, die du in deinen Rucksack gepackt hast, bleiben bis zum Ende des Spiels darin und du kannst sie ab sofort nutzen. Ist links auf einer grünen oder roten Erlebniskarte, die du ausspielst, oder auf einer Natur- oder Highlightkarte, die du erhältst, ein Ausrüstungsteil abgebildet, das du bereits im Rucksack hast, darfst du dein Zelt auf der **Höhenprofil-Leiste 1 Feld vorrücken** (oder es dort auf das erste Feld ganz links setzen, falls es noch nicht auf der Leiste ist).

HÖHENPROFIL-LEISTE

Du rückst auf der Höhenprofil-Leiste vor, wenn du Ausrüstung in deinem Rucksack nutzt. Auf einem Feld der Höhenprofil-Leiste dürfen sich mehrere Zelte befinden. Jedes dritte Feld auf der Höhenprofil-Leiste bringt dir sofort die darunter abgebildete Belohnung (1 beliebigen Proviantmarker, 1 weiteres Aktionsplättchen oder 1 der offenen Abzeichen).

Erreichst du das 6. oder 12. Feld und erhältst 1 weiteres Aktionsplättchen, nimm 1 der 2 Aktionsplättchen, die du beim Spielaufbau verdeckt beiseitegelegt hast, und lege es offen auf dein Tableau. Du behältst es bis zum Ende des Spiels und darfst es auch am aktuellen Tag noch nutzen. Erreichst du auf der Höhenprofil-Leiste ein Feld, das dir als Belohnung ein Abzeichen bringt, nimm dir das oberste Abzeichen von einem der drei Stapel. Es bringt dir am Ende des Spiels , falls du die Bedingung darauf erfüllst. Decke danach das nächste Abzeichen auf dem Stapel auf, falls möglich.

Erreichst du auf der Höhenprofil-Leiste zuerst das letzte Zelt-Feld, versetze dein Zelt auf das Feld mit rechts neben der Leiste und erhalte sofort die Punkte. Wer es als Zweites, Drittes und Viertes schafft, versetzt ebenfalls das eigene Zelt entsprechend und erhält jeweils , oder . Jedes Mal, wenn du danach ein Ausrüstungsteil in deinem Rucksack nutzt, erhältst du stattdessen sofort .

Höhenprofil-Medaille: Erreichst du als Erstes das 4. Feld der Höhenprofil-Leiste, nimm dir die Höhenprofil-Medaille und lege sie mit der Seite mit vor dich. Du darfst die Medaille jederzeit (1× im Spiel) umdrehen, um 1 Aktion zu nutzen, die bereits von einem anderen Aktionsplättchen belegt ist (auch einem eigenen). Dann erhältst du allerdings nicht mehr die auf der Medaille angegebenen .

WICHTIG: Die Aktion „Wandern“ darfst du auch mit der Höhenprofil-Medaille nur 1× pro Tag nutzen.

ABEND

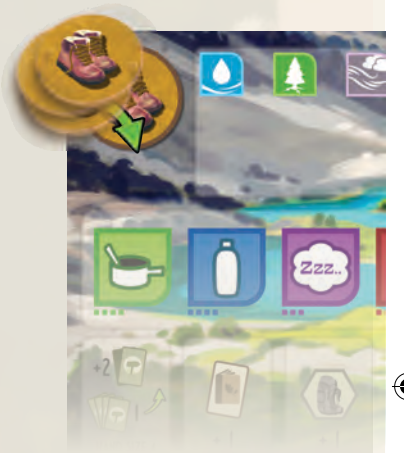
In der **Abendphase** jedes Tages führt ihr alle die folgenden Schritte nacheinander durch, um den nächsten Tag (oder die Endwertung) vorzubereiten. Ihr könnt jeden der Schritte gleichzeitig durchführen.

1. ESSEN UND TRINKEN

Gib 1 Nahrung und 1 Flasche von deinem Tableau ab. Lege beides an die entsprechenden Stellen neben dem Spielplan. Kannst du die Nahrung und/oder die Flasche für den aktuellen Tag nicht abgeben, erhalte jeweils 1 Erschöpfung dafür.

WICHTIG: DU DARFST IN DIESEM SCHRITT JEDERZEIT GENAU 1× 2 WASSER IN 1 FLASCHE UMTAUSCHEN.

2. AKTIONSPLÄTTCHEN ZURÜCKNEHMEN

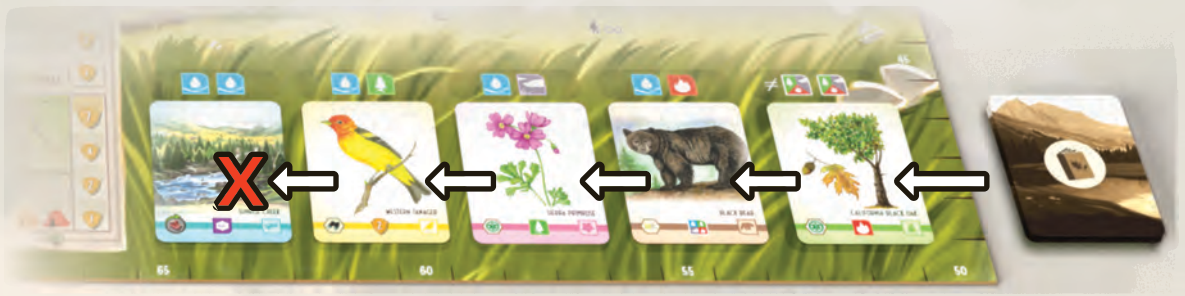


Nimm alle deine Aktionsplättchen vom Spielplan zurück und lege sie offen auf dein Tableau.

3. NATURKARTEN-AUSLAGE ANPASSEN

Liegt eine Karte auf dem Feld ganz links in der Naturkarten-Auslage, legt sie daneben auf einen Ablagestapel. Schiebt die übrigen Karten in der Auslage jeweils so weit nach links wie möglich *(geht dabei von links nach rechts vor)*. Zieht dann für jedes freie Feld eine Naturkarte vom Stapel und legt sie offen darauf.

Falls der Naturkarten-Stapel leer ist und ihr eine Karte davon ziehen müsst, mischt den Naturkarten-Ablagestapel und bildet einen neuen Stapel daraus.



4. „FRÜH AUFSTEHEN"-MEDAILLE ABHANDELN

Hat niemand von euch in dieser Phase die „Früh aufstehen"-Medaille, legt 1 Wasser darauf.
Hast du die „Früh aufstehen"-Medaille, nimm dir nun auch die „Sierra Nevada"-Medaille. Du beginnst damit die nächste Runde. Lege anschließend die „Früh aufstehen"-Medaille wieder auf ihr Feld auf dem Spielplan zurück und lege 1 Wasser aus dem allgemeinen Vorrat darauf.

5. „SIERRA NEVADA"-MEDAILLE WEITERGEBEN

Nur falls niemand von euch in Schritt 4 dieser Phase die „Früh aufstehen"-Medaille hatte:
Gib die „Sierra Nevada"-Medaille im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter. Diese Person beginnt damit die nächste Runde.

ENDE DES SPIELS

Eure Wanderung auf dem John Muir Trail endet nach Tag 12. Führt an diesem Tag in der Abendphase nur noch Schritt 1 „Essen und trinken“ durch und macht mit der Endwertung weiter.

ENDWERTUNG

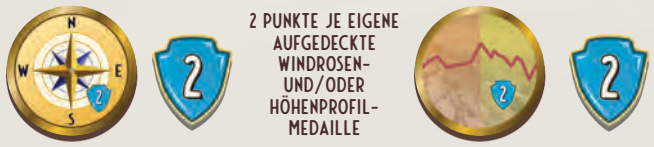
Geht alle nacheinander die folgenden Schritte durch und rückt bei jedem davon eure Punkte auf der Punkteleiste entsprechend vor oder zurück.

1. ERSCHÖPFUNG

Zähle den Wert auf deinen Erschöpfungsmarkern zusammen. Rücke die angegebenen Punkte auf der Leiste zurück:

#	1	2	3	4	5	JEDE WEITERE ERSCHÖPFUNG
	-4	-9	-16	-25	-35	-10

2. MEDAILLEN



3. SETS AUS NATURKARTEN

Bilde Sets aus den Kategorien deiner Naturkarten. Du darfst jede Karte nur für 1 Set nutzen.

5 VERSCHIEDENE	7
4 VERSCHIEDENE	4
3 VERSCHIEDENE	2
2 VERSCHIEDENE	1

Beispiel

4. GOLDENES ABZEICHEN

Erhalte Punkte für die Bedingung des **Goldenen Abzeichens**. Diese Punkte werden verdoppelt.

Beispiel

5. ABZEICHEN

Erhalte Punkte für die Bedingung auf den Abzeichen, die du auf der Wanderung erhalten hast.

Beispiel

NICHT VERGESSEN: *HAT DEINE SPIELFIGUR AM ENDE VON TAG 12 MOUNT WHITNEY (ETAPPE 10) NICHT ERREICHT. NIMMST DU DEINEN PUNKTEMARKER VON DER PUNKTELEISTE. DU KANNST DAS SPIEL NICHT GEWINNEN.*

SIEG: Wer von euch auf der Punkteleiste am weitesten fortgeschritten ist, hatte die aufregendste und schönste Wanderung und gewinnt damit das Spiel.

GLEICHSTAND: Gibt es bei den Punkten einen Gleichstand, gewinnt, wer daran beteiligt ist und Mount Whitney früher erreicht hat.

SPIELVARIANTEN

- Das Spiel wird kürzer und anspruchsvoller, wenn ihr statt 12 Runden 10 Runden spielt. Dann habt ihr keine Tage mehr, an denen ihr die Aktion „Wandern“ auslassen könnt.
- Ihr könnt dem Trail auch von Süden nach Norden folgen (von Whitney Portal nach Happy Isles). So sind die ersten Etappen viel schwerer zu bewältigen als andersherum.

SOLOSPIEL

Ihr könnt die Wanderung auf dem John-Muir-Trail auch alleine angehen. An den Regeln ändert sich nichts. Versucht einfach, so viele Punkte wie möglich zu sammeln und euren Rekord zu überbieten.

59 PUNKTE ODER WENIGER	ERSTE SCHRITTE
60–79 PUNKTE	MÜDE ABER STOLZ
80–99 PUNKTE	DICH HÄLT NICHTS AUF
100–119 PUNKTE	VORGEPRESCHT
120 PUNKTE ODER MEHR	EINS MIT DEM TRAIL

NICHT VERGESSEN

- Du darfst im Schritt „Essen und trinken“ der Abendphase genau 1× 2 Wasser (Ressource) gegen 1 Flasche (Proviant) tauschen.
- Du erhältst zusätzliche Aktionsplättchen nur, indem du Ausrüstung in deinem Rucksack nutzt und dadurch mit deinem Zelt auf der Höhenprofil-Leiste auf Feld 6 oder 12 vorrückst.
- Du erhältst Abzeichen, indem du Ausrüstung in deinem Rucksack nutzt und dadurch mit deinem Zelt auf der Höhenprofil-Leiste auf Feld 9, 15 oder 21 vorrückst.
- Sobald die erste Spielfigur Etappe 5 auf dem Spielplan erreicht, entfernt ihr alle grünen Highlightkarten der Auslage und legt 3 blaue Highlightkarten aus.
- Sobald die erste Spielfigur Etappe 9 auf dem Spielplan erreicht, entfernt ihr alle blauen Highlightkarten der Auslage und legt 3 orange Highlightkarten aus.
- Du darfst die Aktion „Proviant auffüllen“ bei der High Sierra Lodge erst nutzen, sobald deine Spielfigur auf dem Spielplan Etappe 4 des Trails erreicht hat.
- Erschöpfung kannst du durch manche Erlebniskarten und Naturkarten oder mit der Aktion „Proviant auffüllen“ bei der High Sierra Lodge entfernen.
- Nimmst du eine Naturkarte der Kategorie „Flüsse“, darfst du das dafür genutzte Aktionsplättchen wieder auf dein Tableau legen. Du darfst es im nächsten Zug erneut nutzen.

© deutsche Version 2023
Skellig Games GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim

Unsere Homepage:
www.skellig-games.de

Etwas fehlt?
info@skellig-games.de

Tretet unserem
Discord-Channel bei!

1. Auflage V.09/23

DER JOHN MUIR TRAIL

JOHN MUIR (1838–1914) war ein aus Schottland stammender US-amerikanischer Naturforscher und Schriftsteller, der sich leidenschaftlich für den Schutz von Wäldern und anderen Naturgebieten in den Vereinigten Staaten einsetzte. Die Gründung der Yosemite- und Sequoia-Nationalparks ist maßgeblich auf seine Arbeit zurückzuführen. Auch der Sierra Club, die bedeutendste Naturschutzorganisation in den USA, wurde von ihm gegründet.

Der JOHN MUIR TRAIL wurde zwischen 1915 und 1938 angelegt und John Muir zu Ehren benannt. Auf rund 340 Kilometern führt er über 24.000 Höhenmeter durch die Nationalparks Yosemite, Kings Canyon und Sequoia. Dabei durchquert er auch die Ansel-Adams- und John-Muir-Wildnisgebiete sowie den Sierra und den Inyo National Forest. Heute benötigt man eine Genehmigung, um auf dem John-Muir-Trail zu wandern. Außerdem wird ein bärenfester Behälter zur Aufbewahrung des Proviants vorausgesetzt.

Wer im Wandern geübt ist, braucht ungefähr 3 Wochen für den Trail. Den aktuellen Rekord hält der Bergläufer François D’Haene, der ihn 2017 in 2 Tagen, 19 Stunden und 26 Minuten bewältigte.

Viel Spaß beim Wandern!

MITWIRKENDE

Spielidee: Dan R. Rice III

Illustration: Andrew Bosley

Grafik: Jon Merchant

Illustration Naturkarten: Shirley Spencer

Spielentwicklung: Jason Washburn, Jan Vaughn

Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus (Frank Thuro, Janina Wittmann)

Spieltests: Isaak Duncan, Beth Duncan, Randy Hoyt, Nathan Kohatsu, Lennie Ornstein, Jeongwoo Moon, Steve Pinter, Jeff Carroll, Eric Alvarado, Brian Suhre, Brent Dickman, Chris Maniscalli, Joe Grossman, Alex Eichhorn, Tony Baker, Brian Wendt, Eric Anderson, Alex Vasquez, Collin and Cindy Pastorius, Dion Garner, Jesse Stewart, Michael Gardner, Greg Perschbacher, Judy Kim, Brandon Bradley, Mike Topczewski, Kelsey Maslowski und Rosemary Rice.

ALLES AUF EINEN BLICK

SPIELAUFBAU 2
SPIELABLAUF UND ÜBERSICHT 4
MORGEN 5
WETTERMARKER 5
ERLEBNISKARTEN 5
MITTAG 6
AKTIONSPLÄTTCHEN 6
Mehr Aktionsplättchen
DEIN TABLEAU 6
1. WANDERN 7
Wanderführer, Etappen, JMT-Marker, Wetter, Erschöpfung
2. SAMMELN 8
Ressourcen
3. ENTDECKEN 8
Naturkarten
4. HIGHLIGHT ANSCHAUEN 9
Highlightkarten
Highlight-Boni 10
Highlight-Bonusmarker
5. PROVIANT AUFFÜLLEN 10
High Sierra Lodge
6. BERGSTEIGEN 11
7. FRÜH AUFSTEHEN 11
RUCKSACK 11
Rucksack packen, Windrosen-Medaille, 11
Ausrüstungsteile nutzen, Höhenprofil-Leiste 12
Abzeichen, Höhenprofil-Medaille 12
ABEND 13
1. ESSEN UND TRINKEN 13
2. AKTIONSPLÄTTCHEN ZURÜCKNEHMEN 13
3. NATURKARTEN-AUSLAGE ANPASSEN 13
4. „FRÜH AUFSTEHEN"-MEDAILLE ABHANDELN 13
5. „SIERRA NEVADA"-MEDAILLE WEITERGEBEN 13
ENDE DES SPIELS 14
ENDWERTUNG 14

SYMBOLE

HIGHLIGHTKARTEN

- Gipfel & Pässe
- Wiesen & Täler
- Seen
- Wasserfälle & Besonderheiten

NATURKARTEN

- Bäume
- Blumen
- Vögel
- Tiere
- Flüsse

ERLEBNISKARTEN

AUSRÜSTUNGSTEILE

- Kamera
- GPS
- Fernglas
- Wanderstöcke
- Campingstuhl
- Angel
- Erste-Hilfe-Set
- Taschenmesser
- Hängematte
- Bärenkanister
- Feuerzeug
- Wasserfilter

RESSOURCEN

- Wasser
- Erde
- Wind
- Feuer

PROVIANT

- Nahrung
- Flasche
- Schlaf
- Ausdauer

MEDAILLEN

- Sierra Nevada
- Früh aufstehen
- Höhenprofil
- Windrose

AKTIONSPLÄTTCHEN

GENUTZTES AKTIONSPLÄTTCHEN AUF TABLEAU LEGEN

ZUSÄTZLICHES AKTIONSPLÄTTCHEN AUF „WANDERN"-AKTIONSFELD LEGEN

ABZEICHEN

PUNKTE (SOFORT)

PUNKTE (ENDE DES SPIELS)

1 ERSCHÖPFUNG ERHALTEN

1 ERSCHÖPFUNG ENTFERNEN

NICHT GLEICH ≠

ANGEGEBENE RESSOURCE BEZAHLEN

1 NATURKARTE ZIEHEN UND BEHALTEN (BELOHNUNGEN KOSTENLOS ERHALTEN)

AKTIONSFELD (1 AKTIONSPLÄTTCHEN)

BEL. AUSRÜSTUNGSTEIL IN DEN RUCKSACK PACKEN ODER (FALLS IM RUCKSACK) NUTZEN, UM ZELT VORZURÜCKEN

1 PROVIANTMARKER WÄHLEN

1 RESSOURCE WÄHLEN

1 RESSOURCE WÄHLEN (KEIN WASSER)

1 HIGHLIGHTKARTE NEHMEN

1 OPTION WÄHLEN

2 ERLEBNISKARTEN ZIEHEN, 2 VON DER HAND AUSSPIELEN. AUSRÜSTUNG IGNORIEREN.